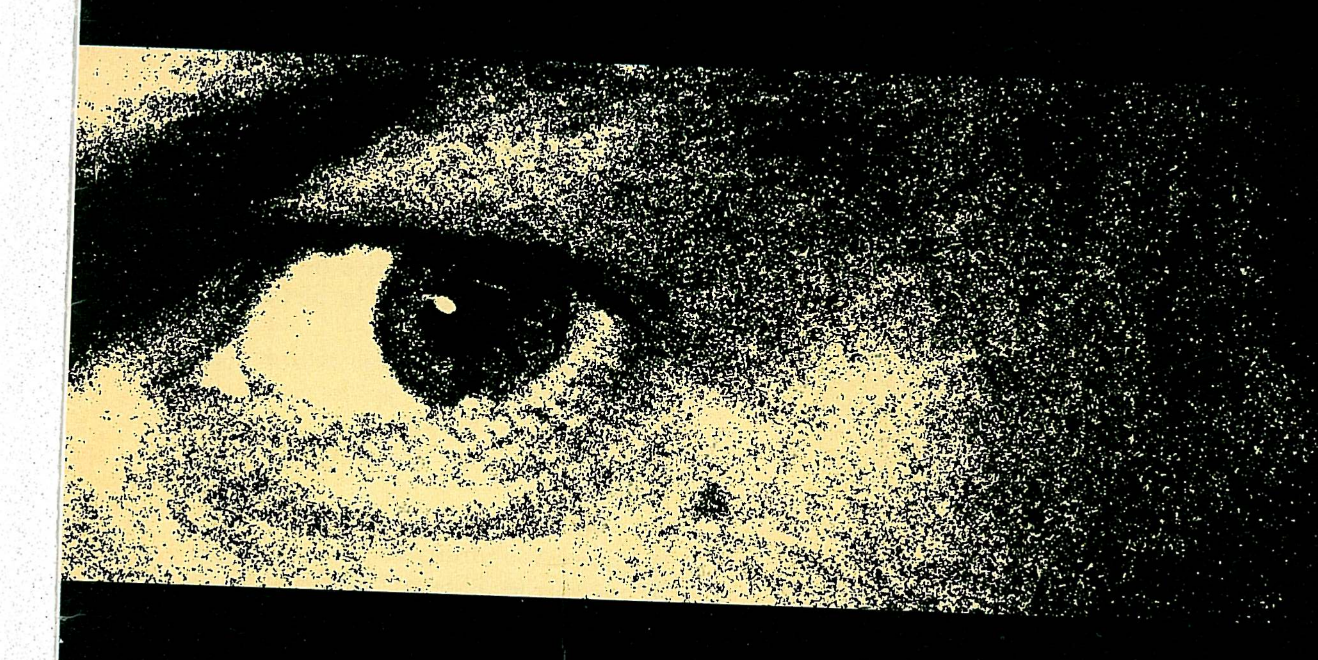


Nº 15 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
Para alucinar: POSTER DE THUNDER FORCE IV
THUNDER FORCE IV
UN TERREMOTO IMPLACABLE
ADEMAS DE:
KING OF THE MONSTERS
SPEEDBALL 2
BIO HAZARD
BATTLE
TALESPIN
SPIDER-MAN X-MEN
ARCADE'S REVENGE
LICENSED BY Nintendo
SUPER NINTENDO
SPIDERMAN AND THE X-MEN SUPERHEROES AL SERVICIO DEL BIEN
DANOS TU OPINION Y PARTICIPA EN NUESTRO GRAN SORTEO
Nintendo
8 414090 101943 00015
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

LOS QUE NO TENGA
TENDRÁN QUE S



N SUPER NINTENDO...
EGUIR SOÑANDO





N SUPER NINTENDO





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año 1 Número 15



Secciones

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

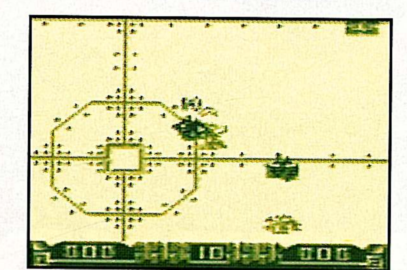
OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

SPIDERMAN X-MEN Pág. 8
Telarañas, héroes y villanos en tu Super Nintendo.



THUNDER FORCE IV Pág. 16
El "mata-marcianos" más impresionante de la historia.

KING OF THE MONSTERS Pág. 28
Luchas monstruosamente divertidas.



SPEEDBALL 2 Pág. 36
Toda la esencia del clásico de los Bitmap Brothers para tu Game Boy



BIO HAZARD BATTLE Pág. 38
Más naves para la legión marciana de Mega Drive.

Cercano ya el fin de este año consolero de 1992, OK CONSOLAS te ha preparado un número lleno de novedades, super-héroes y eminentes personalidades.

Para comenzar, lo haremos con un juego que va a marcar las pautas en los próximos meses: "Thunder Force IV". Un despliegue de medios al servicio del mayor y mejor mata-marcianos de la historia.

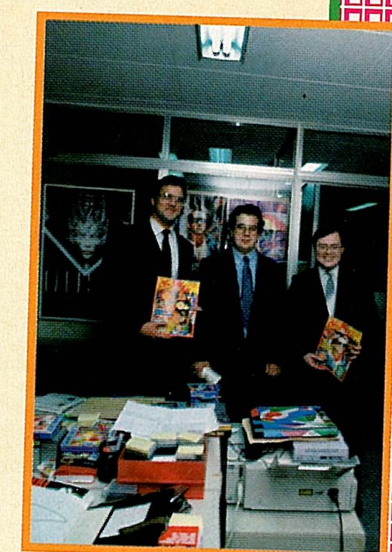
Después nos iremos, telaraña en ristre, con Spiderman, que se ha de enfrentar a un super-villano de armas tomar.

De todos modos no pensábamos olvidarnos de "King of the Monsters", el clásico "Missile Command", el golpeador "Evander Hollyfield...", "TaleSpin", "Hook" y un largo etcétera que culminaremos con todas esas obras maestras que tienen cabida en OK TRICKS & TRACKS.

Feliz año nuevo y hasta el año que viene.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gianluca Pagliuca.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S.A. C/ Amoros,9 Madrid.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain I, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).

ELECTRONIC ARTS VISITO NUESTRA REDACCION



Hace escasas fechas fuimos sorprendidos por Chris Thompson y Paul Jackson, productor de marketing y encargado de ventas para Europa de Electronic Arts respectivamente, que nos anunciaron una serie de títulos para Mega Drive y Super Nintendo.

Para la primera harán acto de presencia Risky Woods (el primer cartucho Español), Shadow of the Beast II, Lotus Turbo Challenge y, bajo el sello EASN (Electronic Arts Sports Network), John Madden'93 que, junto a PGA Tour Golf y Desert Strike nos sorprenderán también en Super Nintendo. "Casi ná".

BATTLE CLASH

(ERBE/SUPERNINTENDO)

FUERZA PARA TU SCOPE

Battle Clash es uno de los muchos juegos que suponemos aparecerá en breves fechas para Super Nintendo y que utiliza el "bazooquero" Nintendo Scope 6. La cosa es fácil: una serie de cyborgs se han hecho fuertes en varios puntos del planeta. Tú, héroe mundial, has de evitar que se salgan con la suya. Así de fácil.

LOTUS TURBO CHALLENGE

(MEGA DRIVE - ELECTRONIC ARTS/SEGA))

A TODA VELOCIDAD

Nuevamente los coches de carreras son los protagonistas de una competición que no entraña límites. Dos jugadores simutanearan sus dotes de conducción en diferentes circuitos del mundo. Las ciudades más importantes acogeran una carrera destinada a ser la "reina" consolera.

T2 THE ARCADE GAME

(MEGA DRIVE - ARENA/SEGA))

APUNTANDO HACIA EL FUTURO



El otro ingenio de la familia consolera mundial, el Menacer de Mega Drive, está de enhorabuena con la aparición de un "tecno-juego" recién llegado de los salones recreativos y que promete acción pistolera pos sus cuatro costados.

Vuestra misión ya la conocéis: salvar la Tierra de la tiranía de los Cyborgs.

No os preocupéis si no poseéis la mencionada "pistolita" porque es compatible con el control pad.

GAME

NO HAY NADA M

BASICA





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

Unitros

La Consola de Videojuegos Portátil Conver

GEAR

MAS COMPLETO



La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.

tible en TV



SPIDERMAN X-MEN



Si mirás hacia arriba, podrías ver a Superman u otro superhéroe realizando sus vuelos de vigilancia de pillos y maleantes. Si miras un poco más abajo, seguro que Spiderman se encuentra lanzando sus telas de araña por las paredes de los edificios, de Nueva York, claro está. Spidey tiene una única misión: rescatar a toda su patrulla de amigos mutantes de las garras de un enemigo indomable llamado Arcade. ¡Pónte el traje y a "arañearte" a tope, muchacho!

UNA ARAÑA "TELA"

OK Pasarela:
SPIDERMAN X-MEN
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Lin.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 1 y que dure.
Niveles: ¡Uff...!

El hombre araña, denominado así por sus poderes mutantes y no por no pagar las "copas" que toma con sus amigos, ha decidido que es el momento de enfrentarse con las maléficas y deformes hordas de seguidores de Arcade, su último enemigo. Como si no supiesemos que hace años que nuestro amigo no se toma unas merecidas vacaciones, este enrevesado ser ha secuestrado a sus "colegas" y le ha preparado un banquete de película para que saboree el amargo sabor de golpes, trompazos y caídas a diestro y siniestro.

Su atrofiada mente ha enclaustrado en sus posesiones a algunos afamados intérpretes de la escena de los cómics "marvelianos" (los ignorantes de tal denominación, pásense urgentemente por el kiosco de cómics más cercano). Storm, una apañada mujer que resuelve sus entuertos transformando a voluntad las condiciones climatológicas; Wolverine, cuya técnica de combate se puede considerar indestructible debido a sus garras de diamante, Cyclops, con un rayo capaz de freír la pizza más cruda del mundo en dos milésimas de segundo y Gambit un humano con habilidades genéticas más alla de la realidad, junto a Spidey, conforman una pandilla fundada con el único fin de romper las espaldas de aquellos que como Arcade, pretenden hacer del mundo un lugar de mal auspicio.

CANTIDAD INCESANTE DE FORMAS MUTANTES IMPIDEN QUE RECORRAS EL CAMINO QUE TE SEPARA DE TUS AMIGOS

GOLPE POR GOLPE

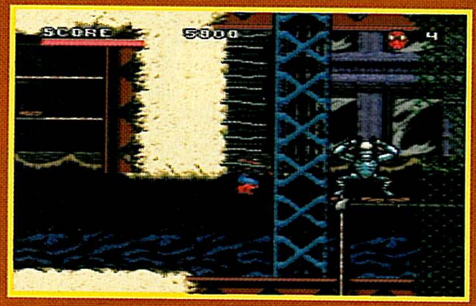
La cruda realidad se centra en que en diferentes e inhóspitos escenarios, nuestros amigos habrán de ir devolviendo golpe por golpe cada andanada enemiga que pretenda echarlos por el suelo con la intención de romperles algo más que su bonito uniforme. Ni los enemigos acaban de graduarse en ninguna escuela de malicia mutante, ni sus características tenían que ser inferiores a las de nuestros amigos. Por supuesto, siempre hay algo con lo que esta gentuza de dudosa calaña no cuenta y, en este caso no se han percatado de que tu inteligencia está a los mandos de la "dieciseisbitera" y que tus intenciones son destrozar por destrozar que para eso es





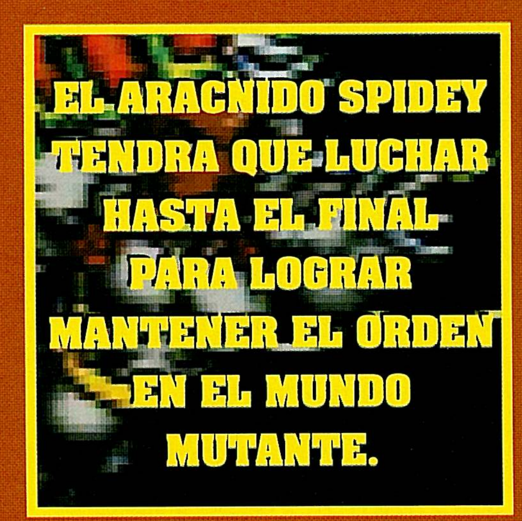




















sábado y has acabado con tus deberes.

Aquí podrás encontrar de todo. Cárceles, Parques de atracciones y ferias donde la diversión brilla por su ausencia, enemigos en cantidad desbordante y aplastante que querrán echar mano a tus telarañas, hacer un paquete con ellas y mandarte al infierno más próximo penalizado, por supuesto, con un bonito "reset" o un apagado/encendido de consola. Hay nombres como los de Rhino, Master Mold, N'Astirh, Genoshan Magistrates o Juggernaut, que no hará falta que te dediquen ninguna foto para que yo tenga la seguridad de que estarán por mucho tiempo grabados en tu mente.

La pasión "comiquera" se va ha desbordar cuando hagas el correcto uso de los mutantes "güenos" y de sus "zuperpoeres". Si te dejan avanzar, gracias a tu arácnido sentido de orientación, por más de un nivel, fliparás con la calidad gráfica que se muestra, con el marchosísimo sonido que se expone y con la cantidad de plataformas, edificios, paredes, muros y demás que tendrás que recorrer. Por cierto...¡suerte!

ALICIA "APIRO"



CONCURSO







SPACO. S. A.

¡DIEZ CONSOLAS NINTENDO! TE ESPERAN



1- ¿TIENES CONSOLA DE VIDEOJUEGOS EN CASA?
1- SI ❑
2- NO ❑
3- NS/NC ❑

1.1- EN CASO AFIRMATIVO:
1- SI, MAS DE UNA ❑
2- SI, UNA ❑
3- NS/NC ❑

1.2- EN CASO NEGATIVO:
1- VOY A COMPRALA ❑
2- UTILIZO LA DE AMIGOS ❑
3- OTROS ❑ (Indícalos)

2- ¿QUE CONSOLA TIENES?
1- NINTENDO (NES) ❑
2- MASTER SYSTEM ❑
3- SUPER NINTENDO ❑
4- GAME BOY ❑
5- MEGA DRIVE ❑
6- GAME GEAR ❑
7- NEO GEO ❑
8- LYNX ❑
9- TURBO GRAFX ❑
10- OTROS ❑ (Indícalos)

3- ¿TIENES VIDEOJUEGOS PARA TU CONSOLA?
1- SI ❑
2- NO ❑
3- NS/NC ❑

3.1. EN CASO AFIRMATIVO ¿CUANTOS?
1- MENOS DE 5 ❑
2- DE 6 A 10 ❑
3- DE 11 A 20 ❑
4- MAS DE 20 ❑

4- ¿QUE TIPO DE JUEGOS SON TUS PREFERIDOS?
1- ARCADE ❑
2- DEPORTIVOS ❑
3- DE ROL ❑
4- TIPO PUZZLE (TETRIS) ❑
5- OTROS ❑ (Indícalos):

5- ¿CUANTO TIEMPO JUEGAS CON UN MISMO JUEGO?
1- MENOS DE 1 MES ❑
2- EL MES QUE LO COMPRO ❑
3- DE 2 A 6 MESES ❑
4- DE 6 MESES A 1 AÑO ❑
5- MAS DE 1 AÑO ❑
6- NS/NC ❑

6- ¿QUE ES LO QUE MAS VALORAS DE UN JUEGO?
1- GRAFICOS ❑ 4- JUGABILIDAD ❑
2- SONIDO ❑ 5- MOVIMIENTOS ❑
3- ORIGINALIDAD ❑ 6- OTROS ❑ (Indícalos)

7- ¿COMPRAS NORMALMENTE REVISTAS DE CONSOLAS?
1- SI ❑
2- NO ❑ 3- ❑ NS/NC ❑

7.1. EN CASO AFIRMATIVO ¿CUANTAS REVISTAS COMPRAS?
1- UNA ESPORADICAMENTE ❑
2- UNA TODAS LAS SEMANAS ❑
3- UNA TODOS LOS MESES ❑
4- DOS AL MES ❑
5- LAS LEO PERO NO LAS COMPRO ❑
6- NS/NC ❑

8- CLASIFICA POR ORDEN LAS TRES MEJORES REVISTAS DE CONSOLAS:
PRIMERA
SEGUNDA TERCERA

9- ¿CUANTO TIEMPO HACE QUE CONOCES OK CONSOLAS?
1- A TRAVES DE ESTE NUMERO ❑
2- DE 2 A 4 SEMANAS ❑
3- DE 5 A 8 SEMANAS ❑ 4- NS/NC ❑

10- ¿CUANTOS NUMEROS HAS COMPRADO DE OK CONSOLAS?
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ TODOS ❑ NS/NC

11- EVALUA DEL 1 AL 5 LOS CONTENIDOS DE OK CONSOLAS (1=MALO, 2=REGULAR, 3=BUENO, 4=MUY BUENO, 5=EXCELENTE)

OK NEWS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
OK PASARELA	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
OK TRICKS & TRACKS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
POSTERS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
MAPAS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
DIBUJOS LECTORES	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5

12- ¿QUE PREFIERES ENCONTRAR EN LA REVISTA OK CONSOLAS?
1- MAS MAPAS ❑
2- MAS POSTERS ❑
3- MAS PAGINAS DE INFORMACION ❑
4.- CONCURSOS ❑
5.- COMPRA/VENTA ENTRE LECTORES ❑
6.- OTRAS SUGERENCIAS ❑

13- DANOS TU LIBRE OPINION SOBRE OK CONSOLAS:
Lo mejor:
Lo peor:

14- ¿ERES SUSCRIPTOR DE OK CONSOLAS?
1- SI ❑
2- NO ❑ 3- NS/NC ❑

15. ¿QUE REGALO TE GUSTARIA PARA LOS SUSCRIPTORES?
1- DESCUENTOS ❑
2- JUEGOS ❑
3- OTROS ❑ (Indícalos):

16. TAMAÑO DE LA REVISTA
1- MAS GRANDE ❑ 2- MAS PEQUEÑA ❑
3- COMO ESTA ❑ 4- NS/NC ❑

17. GRUESO DEL PAPEL
1- MAS GRUESO ❑ 2- MAS FINO ❑
3- COMO ESTA ❑ 4- NS/NC ❑

Participa en nuestro concurso y gana una consola Nintendo, sólo tienes que darnos tu opinión sobre Ok Consolas. Contesta todas las preguntas, rellena el cupón y envíalo a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6°A. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK CONSOLAS" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Enero 1993)

Con tu participación en nuestro concurso nos ayudas a realizar una revista que responda más a tus gustos y necesidades sobre nuestra común afición: las CONSOLAS y su mundo.

Bases del concurso:

■ Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se realizará el sorteo de los premios ante notario.

■ Las cartas deberán recibirse antes del día 15 de enero de 1993 (se tendrá en cuenta la fecha del matasello).

■ El sorteo se realizará el día 15 de enero de 1993 ante notario y la lista de ganadores se publicará en el número correspondiente a la cuarta semana de enero de 1993 de OK CONSOLAS.

■ La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

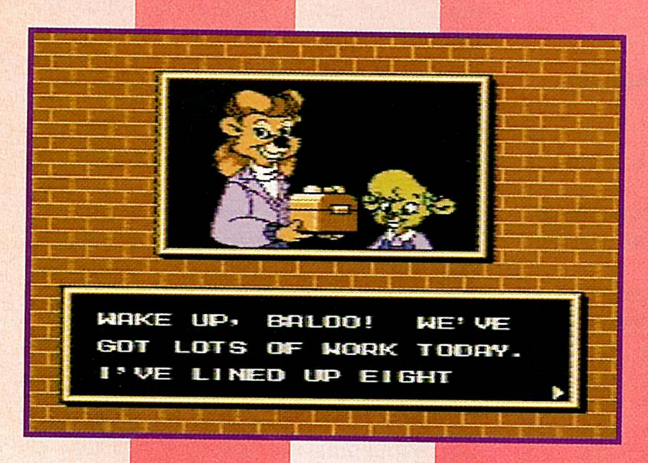
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCION:
CIUDAD: C.P.:
PROVINCIA:
TELEFONO:
EDAD: PROFESION

Rellena y envía tu cuestionario a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6°A. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK CONSOLAS" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Enero 1993)

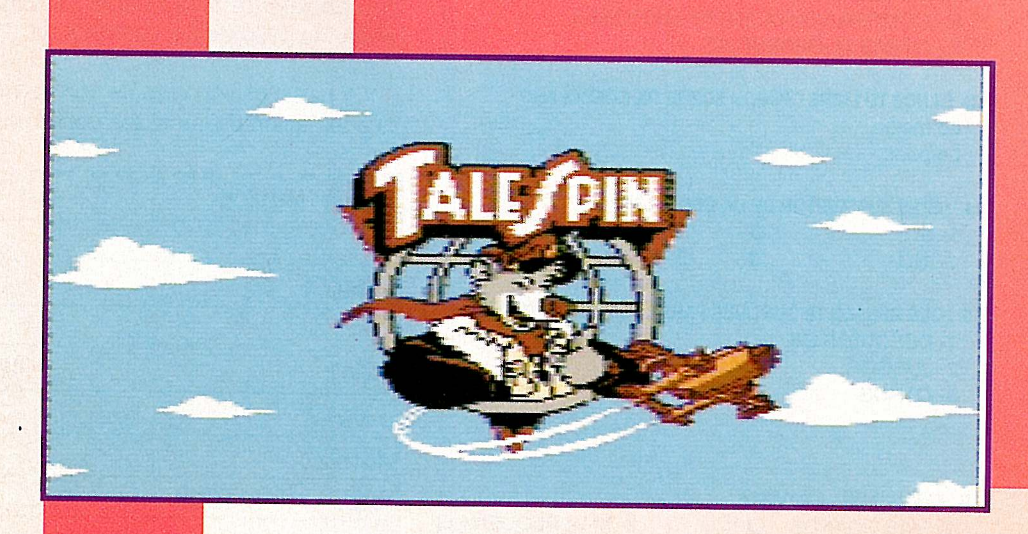
TALESPIN

¡HAZ EL OSO!

OK Pasarela: TALESPIN
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco S.A.
Compañía: Capcom.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3 y 3 continues.
Niveles: 8.



Lógicamente, no habréis visto en muchas ocasiones que un animal se encuentre a los mandos de un avión. Baloo no es un aviador cualquiera, es un héroe del aire con un corazón de oro y una manera de ser un tanto especial. Si quieres ayudarle a transportar su carga ante la amenaza de Don Karnage, ¡adelante!

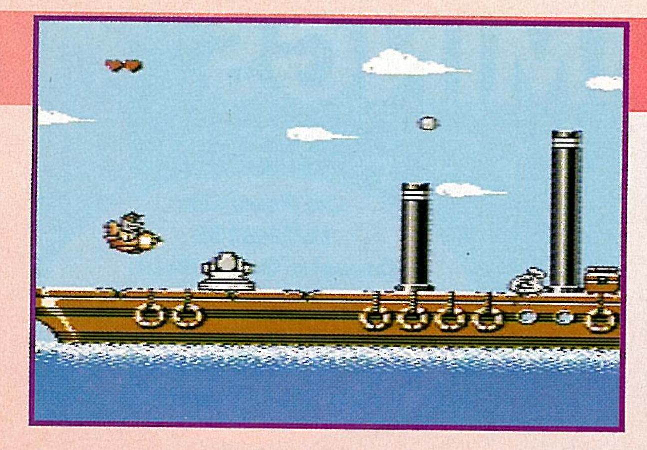


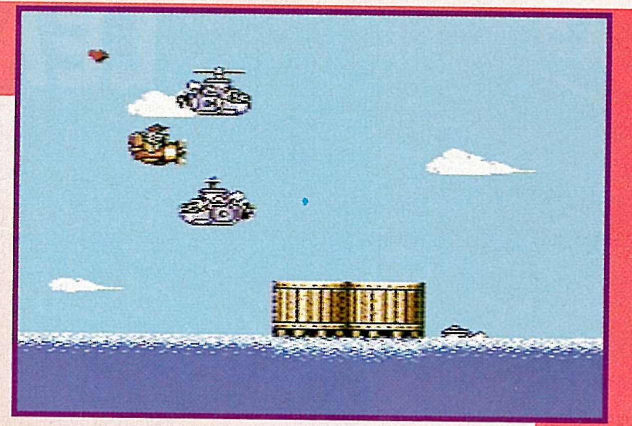
La compañía de aerotransporte de Baloo empezaba a dar sus beneficios. Cada día que pasaba el número de clientes aumentaba para alegría del plantígrado. Todas estas ventajas llegaron a oídos de Don Karnage y su banda de piratas aéreos. La misión de entregar las cargas se va complicando poco a poco debido a que, aparte de los fenómenos meteorológicos, también tendremos que esquivar a estos malandrines dispuestos a llevarse al "saco" nuestra mercancía.

¡Menos mal que el hangár de Wildcat está siempre dispuesto a reparar el avión de Baloo cuando es derribado! Si no fuera por él y al precio que están los aviones, hace ya tiempo que se habría visto obligado a cerrar el negocio.

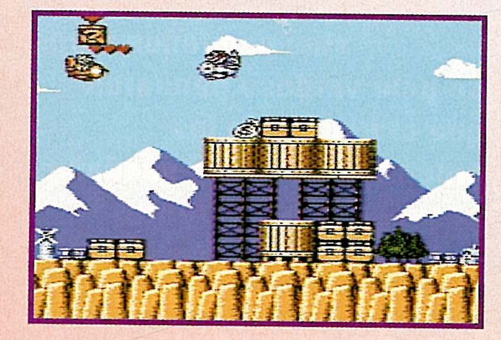
VARIOS NIVELES

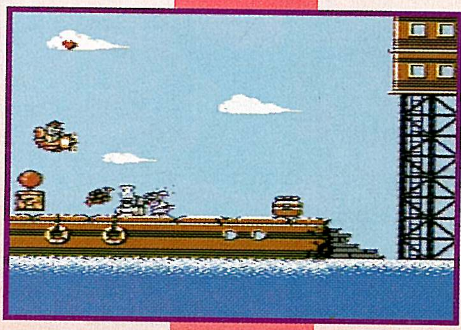
Todo no podía ser malo, puedes ir recogiendo en tus vuelos, algún que otro objeto interesante para que tu casillero de bonificaciones crezca abundantemente. Los corazones, las bolsas de dinero, paquetes y fruta son indispensables para el buen

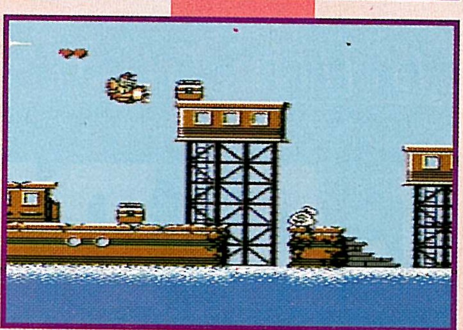












final de la historia. A la vez, si realizas buenas compras en el hangar de Wildcat, podrás lograr hacerte con Mini-naves que te dan una vida extra, Fuselajes que añaden corazones extra a tu avión, batería para ser mas veloz que los "malos" y los disparos rápido y super-rápido para acabar en un "pis pas" con todos ellos.

Si ves caer a tu alrededor a los aviones enemigos, querrá decir que eres un as del aire, pero si por contra, tu sombra se siluetea en la tierra será porque te han alcanzado y te has visto obligado a lanzarte en paracaídas para salvar el pellejo.

Habrás de tener sumo cuidado cuando estes sobre el mar con los helicópteros y las naves en forma de pompa de jabón. El jefe de nivel, vendrá montado en un submarino. En el estadio de béisbol tu obligación será esquivar las bolas que llegen pero, por si fuera poco, al final tendrás que enfrentarte con una super-bola gigante. Las tormentas y la casa encantada conformarán los niveles tercero y cuarto y son complicados de pasar. Ojo con el hombre invisible.

Si llegas a la ciudad, los túneles de las minas, la selva y los Alpes habrás demostrado a todo el mundo que tu compañía tiene un futuro alentador y que tu eres un verdadero e indómito gladiador del aire. ¡Casi ná!



PONTE EN FUNCIONAMIENTO

Recoge toda tu carga y prepárate para enfrentarte a las tropas de Don Karnage.

Tu avioneta está esperando que la pongas en funcionamiento y tus clientes deseando recibir su correspondiente carga. Los niveles tienen un acierto gráfico en el que se nota la mano de Disney, a pesar de que los ocho bits ya sabemos que no dan para tanto. El sonido acompaña dando un sentido de trepidación que resulta totalmente inesperado. Si eres un aviador-consolero-virguero que sabe como realizar todo tipo de piruetas este será eljuego que siempre quisiste "pillar"...de verás.

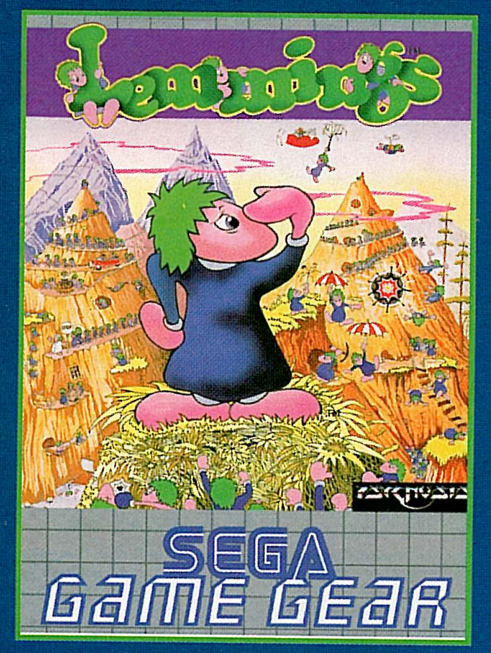
Félix J. Físico Vara.





LEMMINGS

OK Pasarela:
LEMMINGS
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Psygnosis.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 20. Niveles:120.



Estos pequeños seres de pelo verdoso pensaron que el mundo de los ordenadores se les quedaba pequeño y, por lo tanto, decidieron perderse por el universo de las consolas. Un buen día, caminando, caminando, llegaron a la Game Gear.





LA PLAGA PORTATIL

VERDE COMO EL TRIGO VERDE

Son estúpidos porque nunca saben por donde salir, son simpáticos por los ruidillos y movimientos que realizan cuando lo que esperan que tú hagas no se cumple, pero ante todo lo único que quieren es salvarse.

Afortunadamente, cada uno de ellos tiene un don que deberás utilizar para conseguir ir culminando con éxito todos los niveles, que no son pocos. Tus Lemmings pueden trepar, flotar, poner bombas, bloquear el paso, construir puentes, cavar túneles horizontales, hacia abajo o en línea recta. Estos muchachos, de pelo verde como el trigo verde, conseguirán que las paséis auténticamente "canutas" intentando buscarles un orificio lo suficientemente grande por el que puedan salir. La marcha verde ya está esperando que enciendas tu consola y te enfrentes con un desafío de verdad que sirva para entretenerte al máximo. Sigue la calidad gráfica y los sonidos hasta el fin si te atreves. Solo falta una cosa...tiñéte el pelo y juega.

Alicia "APIRO"




TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO
OK PC
revista de videojuegos de PC Año I • Nº3 • 1992
600 ptas.
Incluye disco de 3 1/2"
La Feria Europea del Videojuego
Ultima Underworld
The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo
KING QUEST V, HOOK y m
INDIANA JONES AND THE FATE
OK PC
Año 1 • Nº1 • 1992
600 ptas.
ELVIRA II
STAR TREK
EPIC Y EL SENSACIONAL
LARRY V
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
LA AVENTUR
MAS ESPERAD
DEL AÑ
¿DONDE ESTA
OK PC
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE PC
INCLUYE DISCO DE 5 1/4"
NUEVO TAMAÑO
OK PC
Revista de videojuegos de PC • Nº2 • 1992
600 ptas.
Guy Spy
and the Crystals of Armageddon
¡Conviértete en un espía!
JUEGA CON NUESTRA SUPER DEMO DEL RISKY WOODS
CONOCE LOS SECRETOS DE:
Monkey Island II
Epic y Cruise for a corpse
Y DIVIERTETE CON:
Wing Commander II
Eternam
Sim Ant
y muchos más
Hook
OK PC
revista de videojuegos de PC Año I • Nº4 • 1992
espectacular dem
del Wizki
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
Como llegar al final del Ishar y Heart of China
ASHES OF EMPIRE
Real como la vida misma
Sensacional poster de regalo: TRACY, LA CHICA DEL ETERNAM
¡UNA DEMO JUGABLE EN CADA NUMERO!

OK Pasarela: Thunder Force IV
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Technosoft.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 5. Fases 10.

THUNDER FORCE IV
EL PODER DEL TRUENO

La computadora malvada, supuestamente destruida por el equipo Thunder Force, sólo ha tenido un par de averías. Ahora, rehabilitada, la Federación ha de enviar una nueva nave que destruya la amenaza exterior de una vez por todas...



VENGANZA IMPLACABLE

Los designios de la malvada Computadora parecían totalmente definidos cuando el equipo Thunder Force la atacó en su anterior aventura. Aquella presumible destrucción quedó en una simple avería y las hordas de mutantes volvieron a reproducirse bajo el amparo de aquella máquina infernal.

Las legiones del mal atacaron todas las bases de la Federación y ahora ésta ha vuelto a mandar una nueva flota del equipo Thunder Force

para detener la amenaza externa. La Federación está en peligro y tú has de evitarlo... como siempre.

ESPERADO REGRESO

Para todos aquellos consoleros que lleguen de nuevas y que no hayan oído jamás en sus vidas o derivados este nombre, les podríamos decir que Thunder Force III, predecesor del que nos ocupa, ha sido, hasta la llegada de esta cuarta parte, el mejor "mata-marcianos" que ha hecho acto de presencia para una Mega Drive.

"Thunder Force IV" es la culminación momentánea de una saga que se inició en las calles con una máquina recreativa, y que fue continuada en la "Mega" con una segunda y tercera entrega de muy distintas suertes. Mientras la segunda "inventaba" una serie de nuevas opciones con un juego "cenital", "visto desde arriba", la tercera nos ofrecía todo un recital de sorprendentes, espectaculares y portentosas maneras. Fue, precisamente, en esta tercera entrega, donde la saga "Thunder Force" entró en la "meca" de las consolas.

¿CUARTA Y DEFINITIVA?

Centrándonos ya en esta cuarta parte, "Thunder Force" nos ofrece un compendio de virtudes realmente impresionantes. Perteneciente por definición al género de matar ingenios u objetos móviles, este cartucho nos vuelve a seducir con una nave de disparos mil y diez fases de dificultad contenida.

Para empezar podremos elegir desde el nivel de movilidad de la nave hasta varios disparos diferentes, ya sean frontales o













Diez fases alimentan la imaginación del "ser" más dormido con un baile de imágenes, sonidos y jugabilidad muy difíciles de olvidar.





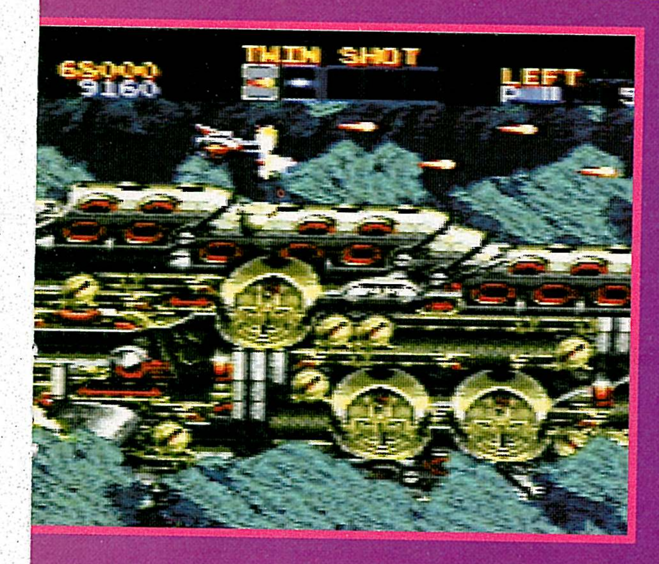


LAS ARMAS DEL TRUENO

- TWIN SHOT Este arma dispara ráfagas dobles.
- BACK SHOT Dispara ráfagas a enemigos que se encuentren detrás de vosotros.
- BLADE Este ítem aumenta la potencia del "Twin Shot" en forma de cuchilla giratoria.
- RAILGUN Aumenta el poder del "Back Shot" creando un rayo láser.
- SNAKE Estas cargas explotarán al entrar en contacto con un enemigo.
- HUNTER Ráfagas de energía fotón se dirigirán "inteligentemente" hasta tus enemigos.



- FREE WAY Tu nave disparará misiles en cinco direcciones distintas.
- CLAW Este arma gira alrededor de tu nave a la vez que disparan.
- SHIELD Rodea tu nave formando una caoraza que lo protege.
- THUNDER SWORD Destruye todo lo que aparezca en pantalla.





traseros, o la potencia de sus motores. Todo un cúmulo de posibilidades que se ven completadas con un sinfín de enemigos que aparecerán tan repentinamente como desaparecerán.

Todo en "Thunder Force IV" tiene dinamismo. Desde todas y cada una de sus fases, poseedoras de varios "scrolles" que se pierden en el infinito, hasta la cantidad de enemigos, ingente e inaudita, que harán, no ya acto de presencia, sino más bien acto de persistencia.

El baile de lásers, armas, ítems, naves y demás elementos que configuran la fauna de este juego, es tan impresionante que ha de verse , para degustarlo, varias veces antes de poder creer lo que estáis viendo.

"Thunder Force IV" es la culminación de una saga de "mata-marcianos" que no puede faltar en juegoteca alguna.





J.L.

"SKYWALKER"

TERMINANDO...

"Thunder Force IV" es un digno seguidor de la saga de calidad abierta en su día para Mega Drive y que puede resumirse bajo el apelativo de "mejor mata-marcianos de la historia".

Sin con lo anterior y las pantallas no está todo dicho entonces no os quedará más remedio que meter este cartucho en vuestra "consolilla", encenderla y dejaros alucinar hasta el fin de los tiempos.

Bestial, impresionante e, indefectiblemente, jugable. Una obra maestra.

VALORACION

JUGABILIDAD	97
MOVIMIENTOS	97
ORIGINALIDAD	97
GRAFICOS	97
SONIDO	97
TOTAL	97



KING OF THE MONSTERS

OK Pasarela:
KING OF THE MONSTERS
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: SNK.
Compañía: Spaco.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 1. Fases: 8



La humanidad se ha encargado de autodestruirse sin ver más allá de sus narices. Las contínuas guerras que han asolado el mundo se han saldado un vacio de poder que no será, jamás, reestablecido... los monstruos han llegado.



EL PODER DE LOS MONTRUOS

Mientras la Tierra sucumbía ante las continuas guerras, los monstruos prehistóricos que habían revivido gracias a la ingeniería genética contemplaban impacientes cómo la humanidad se autodestruía a sí misma. Impacientes, esperaron el comienzo de la era de los mostruos.

Cuando los hombres perdieron todo el poder los monstruos invadieron la Tierra y ante tal situación, una pregunta asaltó a todos los prehistóricos animales: ¿Cuál es el monstruo más poderoso? Las primeras luchas por dilucidar tal enigma se produjeron en los descampados y campos abiertos de todo el mundo pero cuando éstos fueron demasiado pequeños la cosa se trasladó a las grandes urbes de Japón... centro neurálgico de todos los monstruos contemporáneos.

MAQUINERAMENTE CASERO

A grandes rasgos y golpes este "King of the Monsters" es un

DESDE LA PREHIS

ASTRO GUY





Es la "reencarnación" de un científico loco que por error se autoaplicó una solución extraña de plantas medicinales. Su principal misión es luchar contra los monstruos que han invadido la Tierra. Su poder especial es "La Ola de Flash".

GEON





Procede de un glaciar que se descongeló cerca de Rusia y posee un afilado cuerno que aplica con certeza sobre sus enemigos. Sigue, paradójicamente, enfadado por el descongelamiento y su arma especial es "el lanzallamas".

BEETLE MANIA



Este enorme insecto de cabeza "escarabajera" nacido en el Amazonas presenta un carácter caótico e irascible. tiene un caparazón lo suficientemente duro como para aguantar los impactos de sus contrarios y su poder especial es el "Misil Escarabajo".

ROCKEY





Fue sacado de una esfinge que representaba al Dios de la protección. El porqué de su gran movilidad y su cuerpo de piedras es un misterio que no será descubierto hasta... ¡Buff! por lo menos... bueno, casi. Su poder especial es "el Bombardeo de rocas"

juego de lucha para meyores de quince metros de altura, léase monstruos, y que va a divertir a todos aquellos señores del golpe galopante.

Este juego, poseedor de variadas llaves diferentes que se reparten entre patadas, puñetazos, abrazos de Oso y derivados, es una contínue competición que deberemos afrontar con nuestro mutante, o lo que sea, por conquistar la corona mundial.

Así de sencilla es la cosa, hay



que ir ganado combates para poder terminar el primero. Este aspecto es quizás el que haga de un juego como este algo diferente. Ya lo es por sus orígenes, claramente maquineros, de la mano de unos hacedores expertos en el tema como es SNK, creadora de la "mañifica" Neo Geo.

GOLPES Y MAS GOLPES

"King of the Monsters" es la historia de monstruos, cuatro en concreto, que han de luchas entre sí por ver quién es el más apto para ser coronado como el rey del universo (recordad que los hombres ya no pintan nada).

Para llevar a cabo tal misión dispondréis de varias patadas,

STORIA CON AMOR

GOLPES VARIOS

A diferencia de otros juegos del mismo estilo donde cada luchador posee una serie personal de patadas y golpes, aquí la cosa se reduce, suponemos que por aquello de los coeficientes intelectuales, a patadas, abrazos amistosos, levantamientos, saltos, caídas, "piledrivers", balanceos y barridos que se completan con un golpe especial que, a diferencia de los anteriosres, si está "personalizado".










puñetazos e incluso una serie de golpes especiales que aturdirán al más grande de vuestros oponentes.

No hay más que decir, salvo que si no has tumbado a tu enemigo antes de que acabe el tiempo perderás una vida y otra continuación...

"KING OF THE GOLPES"

Este juego, a mitad de camino entre las épicas batallas peliculeras "made in Japan" y el espectáculo sobrenatural de la WWF, va a divertir a propios y extraños del mundo consolero animado...

Un juego que desborda colorido y ciertos gráficos con unos decorados extraños que no concuerdan con unos FX totalmente mostruosos llenos de alaridos y golpes secos que cumplimentarán el promedio con una jugabilidad totalmente dependiente del apego que tengamos a este tipo de juegos.

"King of the Monster" es una buena cosa especialmente recomendado para posesos del alarido fácil o exterráqueos indefensos de mutuas varias.

I.M. "PREDATOR"



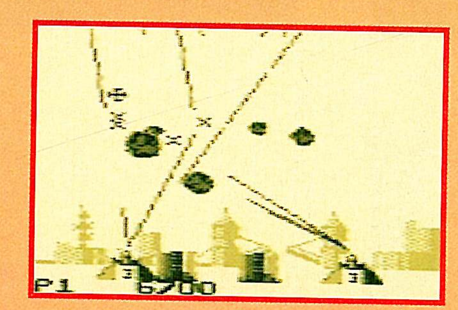


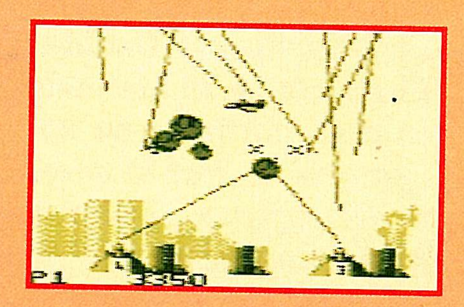
MISSILE COMMAND

EL ATAQUE DEFINITIVO

OK Pasarela:
MISSILE COMMAND
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Accolade.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 6. N. de Fases: 16







Hace algo más de una década, en nuestro pais comenzaron a hacer furor las primeras máquinas de "marcianitos", que iniciaron a toda una generación en el mundillo consolero que hoy conocemos. Fue en aquellos años cuando la compañía Atari sacó al mercado este mítico "Missile Command" qué, con el paso del tiempo, se ha convertido en clásico de tomo y lomo.

RAYOS Y TRUENOS

Por enésima vez el planeta Tierra está al borde del caos, de la destrucción definitiva. Una lluvia interminable de mortíferos rayos ICBM, provenientes de alguna lejana y hostil galaxia, está sembrando la desesperación entre millones de habitantes del planeta azul. Pero, ¿acaso está todo perdido? no, claro que no, lo que estos hostigadores interplanetarios no saben, es que tú estas al mando de las unidades antimisiles situadas en dieciséis ciudades distintas a lo largo y ancho de los cinco continentes. Ciudades como El Cairo, Nueva York, Moscú, Paris, etc... y sus millones de habitantes, dependen de tu experto manejo de las defensas.

ORIGINAL CON CARACTER RETROACTIVO

Aunque el argumento pueda parecer ciertamente "machacón", no hemos de olvidar que este juego tiene la friolera de once años.Dispondremos de dos cañones antimisiles situados a ambos lados de la pantalla desde donde dispararemos de tal manera que alcancemos a los rayos enemigos por su extremo final, impidiendo de esta forma que éstos impacten en nuestros edificios.

Sólo disponemos de 15 disparos por cañón, por lo que cuando agotemos la munición de ambos, quedaréis a merced de los bombardeos enemigos.

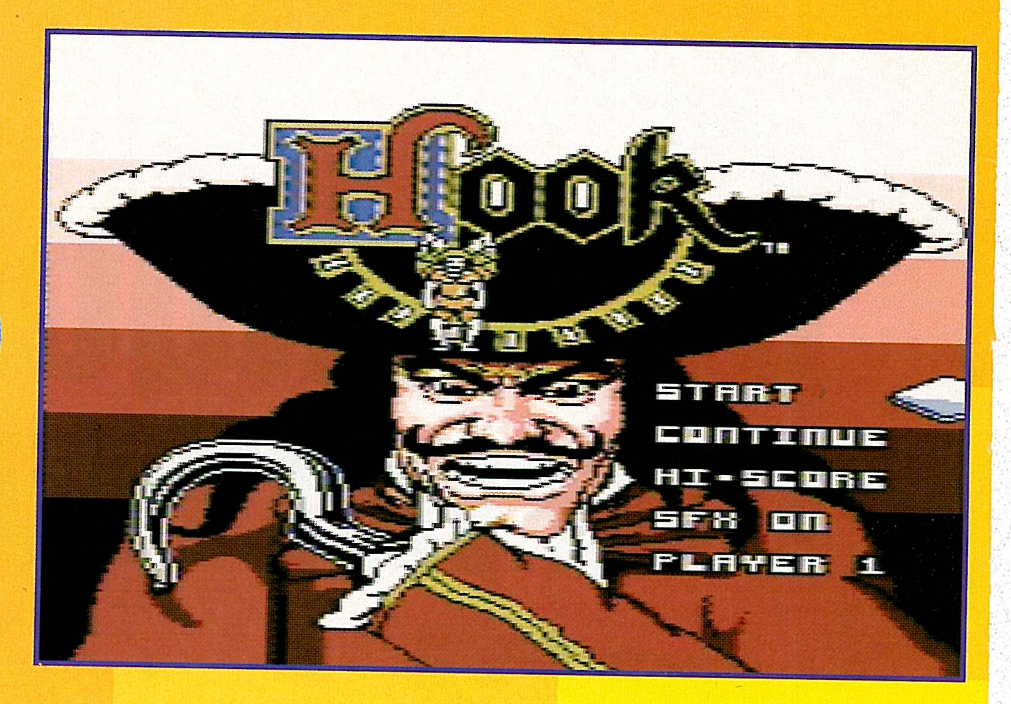
En definitiva, de este "Missile Command", se puede decir que quién ya lo conoció podrá disfrutar con esta versión que respeta el planteamiento inicial, incluyendo los aspectos gráficos.

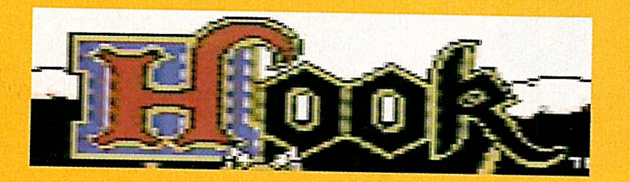
Gianluca Pagliuca.

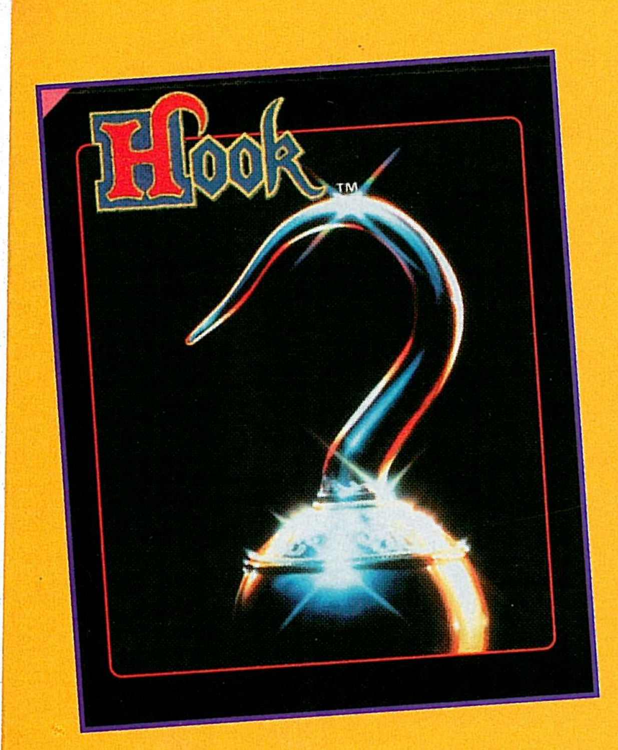




OK Pasarela:
HOOK
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Ocean.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 3 y continues.
Niveles: 15.

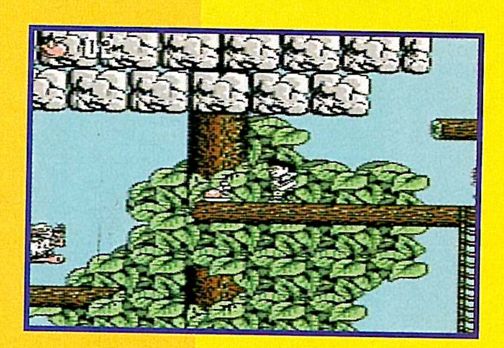






GARFIO A BABOR

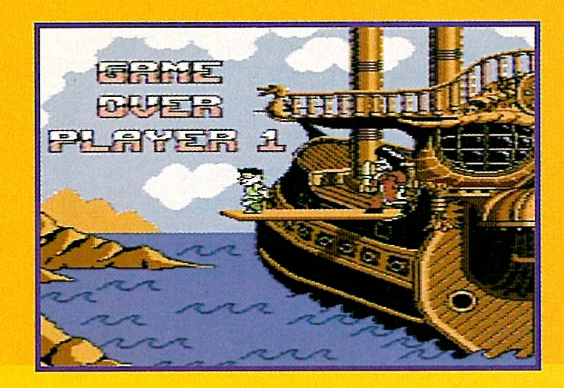
Inevitablemente, Peter Pan se ha hecho mayor y ha fundado una familia. Obviamente, el malvado capitán Garfio no se ha olvidado de que le queda una venganza pendiente y ha secuestrado a los hijos de Peter con el animoso objetivo de verla cumplida. Campanilla le ayudará pero...mientras, ¿tú que haces?



¡Que desgracia! el secuestro de mis hijos a manos de ese rufián de Garfio me ha hecho recordar que soy Peter Pan...- yo ya estaba harta de recordártelo (voz de campanilla)-... Gracias, pero dime como puedo rescatarlos, ¡por favor!

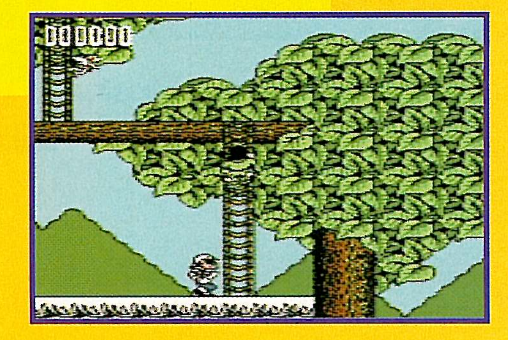
GARFIO PIDE PAN

Si de algo tiene hambre Garfio, es de Pan, ¡con lo que engorda! Ha vivido muchos años alimentándose solamente con su ánimo de venganza y ahora le ha llegado el momento. El plan es perfecto. Secuestro de hijos, ocultación de los mismos en lugares super peligrosos y, como colofón, un enfrentamiento personal para lograr que quienes fueron enemigos durante años, limen









sus diferencias cara a cara y de una vez.

En la mina fantasma, Peter se encontrará con un laberinto de grutas difícil de resolver. Los fantasmas que continuamente pululan por la pantalla intentarán por todos los medios fastidiarte la fiesta asi que, disponte a recoger todos los objetos que puedas. El bosque pirata no será menos complicado debido a las serpientes y piratas que lo habitan con un poco de habilidad lo resolverás sin agobios. La ciudad sumergida conseguirá que pongas tu ingenio en remojo para lograr evitar algún que otro arponazo y mantener el oxígeno a buen nivel. La laguna es uno de los escenarios más espeluznante y peligrosos en el que tendrás que tener de nuevo cuidado con piratas y serpientes. Del mar a las nevadas cumbres para sin dar excesivos patinazos colocarte seguidamente en otra laguna subterránea donde habrás de encontrar un dedal mágico esquivando a los piratas del nivel.

En la jungla de Hook no te espera nada bueno, esquiva prudentemente a los gorilas y hazte con toda la comida que necesites, te ayudará. La caverna de la calavera es un inmundo lugar cuya fama ha sido ganada a pulso por el dragón y los fantasmas que te harán la vida imposible. El árbol, el mundo submarino, la tierra de madera, la tumba pirata, la ensenada de Hook y la ciudad pirata serán las peligrosas antesalas de un duelo final contra el malvadísimo marinero.

Garfio te espera ansioso y te aseguro que no será nada fácil acabar con él y recuperar a tus hijos. Si has confiado en el buen consejo de campanilla y te has guiado por tu instinto infantil, seguro que has terminado la aventura con éxito.

MENCIONES APARTE

Aparte de todo, «Hook» es un incomparable personaje que ha hecho mella en todos los sistemas conocidos y algunos no inventados. Esta versión tiene mucho que ver con la realizada para la portátil de Nintendo, bueno... es igual pero en colorines. Gráficos de visión aceptable-potable, soniquete de aventura-desventura bastante práctico y una manejabilidad a prueba de toda paciencia fácil... ¡buena frasecita!.

"Consolius Supinus"

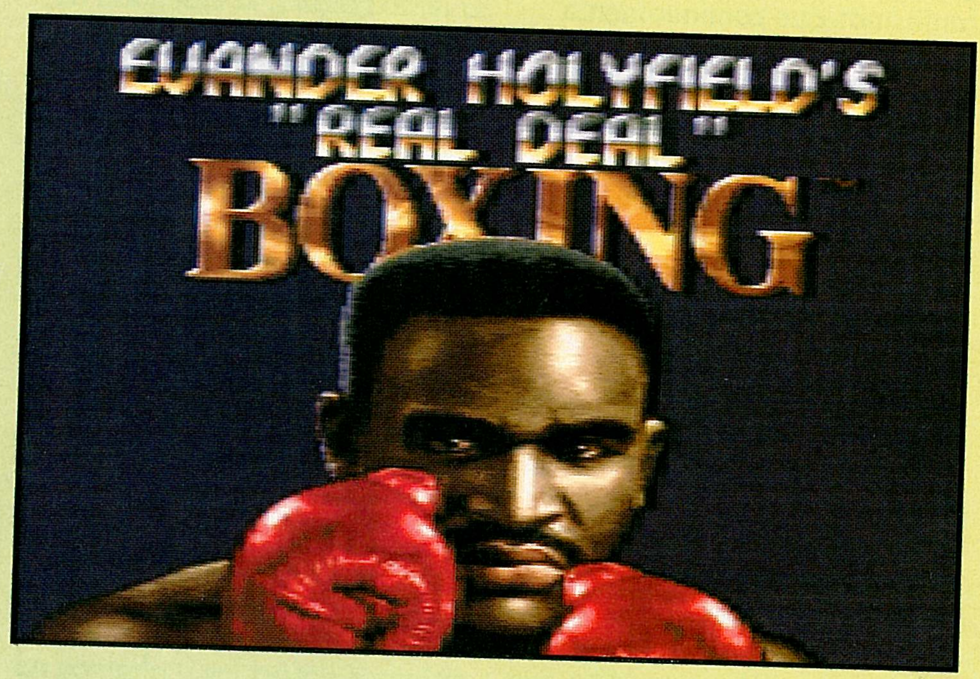
Si de algo peca el malvado Capitán Garfio es de ser encantador con sus enemigos. Peter Pan tuvo que aguantar todos sus ingeniosas trampas hace algunos años. Ahora el viejo capitán vuelve con renovadas ilusiones y con los hijos de Peter bajo su ignominiosa tutela.







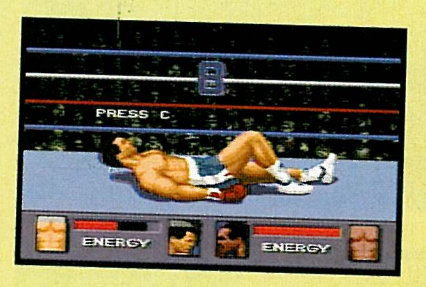
OK Pasarela: EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL BOXING"
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Acme.
N. de jugadores: 1 y/o 2.
Niveles: Casi infinitos.



Pocos boxeadores profesionales han tenido el honor (y la desgracia) de enfrentarse al monstruo del ring, Evander Holyfield. Ahora, sin levantarte del sillón, podrás hacerlo cuantas veces quieras, aunque te recomiendo tener el botiquín a mano.

A POR EL TITULO MUNDIAL

El deporte más duro llega a tu consola de la mano del campeón mundial de los pesos pesados. Pero no creas que será llegar y partirle la cara sin más. Deberás ir ascendiendo en el ránking mundial entrenándote a fondo y batiéndote con los púgiles mejor



situados hasta conseguir, si los derrotas, medir tus fuerzas con Evander Holyfield.

CON LOS HUESOS EN LA LONA

Si decides lanzarte al ring sin más, puedes comenzar cruzando los guantes en el modo de exhibición contra la CPU o un segundo jugador, o bien, CPU contra CPU.
Tras este primer contacto con el juego te habrás dado cuenta de la dificultad en el manejo de los controles y de la dureza del rival, pero no desesperes, este juego está pensado para que

vayas avanzando poco a poco y para ello nada mejor que una pequeña caida en la lona.

TU CARRERA PUGILISTICA QUEDA GRABADA EN EL CARTUCHO

Lo más novedoso es, sin duda, la posibilidad de crear tu propio boxeador, dándole tu nombre, color de piel y cabello, el color de calzón que más te guste y

SANGRE, SUDOR... Y GUANTES DE BOXEADOR

Los gráficos de los boxeadores son de lo más real y los movimientos, aunque complejos en un principio, se muestran precisos y ágiles, pudiendo controlar cada brazo independientemente. Imprescindible familiarizarse a la perfección con ellos pues de otra manera solo conseguiremos acariciar al contrario. Un

espectacular del juego, se adecúa a lo que es un combate de boxeo incluyendo digitalizaciones de voz por parte del árbitro.

Un espectacular cartucho deportivo que supera con mucho a todos (o casi) los anteriores por gráficos, movimientos y ambiente. Ponte los guantes y a por el título.

ENRIQUE REX.

Si en esto de las doce cuerdas crees, equivocadamente, que aún no hay quien te haga sombra, prueba a enfrentarte con los más duros boxeadores del ránking mundial y saborea sus delicados golpes.











sus características boxísticas. Comenzarás en la posición 30 del ránking, ascendiendo a medida que vayas derrotando a los púgiles mejor situados. Pero no creas que será encender la Mega Drive y tener que tumbar a 28 duros rivales para poder aspirar al título antes de poder apagarla, este cartucho permite almacenar la información de hasta tres boxeadores creados por tí y su posición en el ránking, y poder continuar otro día en la misma situación en que lo dejaste.

consejo: no lances el mismo tipo de golpe varias veces seguidas, el contrario se tapará.

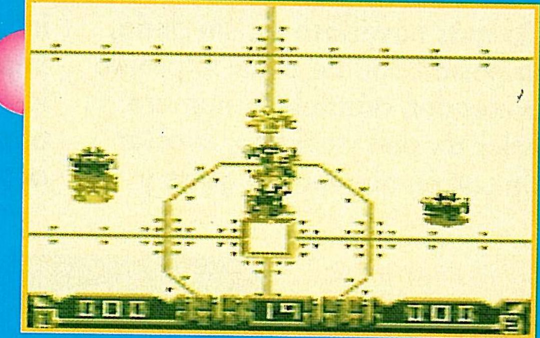
Da los golpes variados y no sabrá ni por donde le vienen. Pero no todo es atacar, deberás aprender a defenderte, si no...

La perspectiva del ring es muy buena, mostrando a los púgiles de cintura para arriba e indicando su situación física en cada momento. Y en la parte superior de la pantalla tendremos una vista aérea del cuadrilátero. Para no perderse. En cuanto al sonido, lo menos

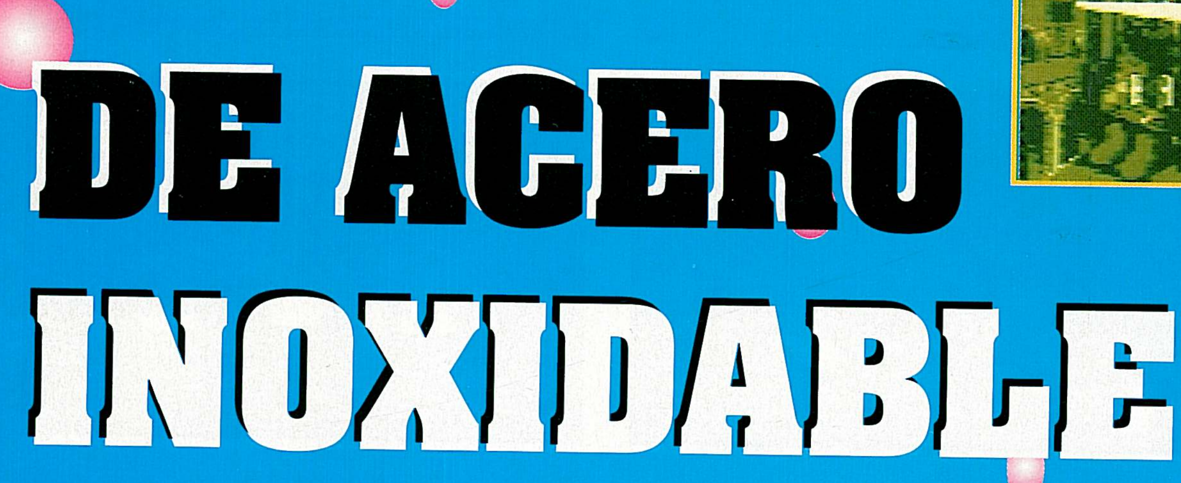


SPEEDBALL 2

OK Pasarela: SPEEDBALL 2
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Spider Soft.
N. de jugadores: 1.
N. Fases: 16.



Ruge el estadio. Terrícolas, marcianos, humanoides y todo tipo de seres llegados de los más diversos puntos del sistema solar, abarrotan la cancha para contemplar este magno acontecimiento. Doce jugadores por un bando, doce por el otro, todo vale, no hay reglas. El deporte del futuro llega a tu consola.



DE ACERO INOXIDABLE

HACIA EL AÑO 2100

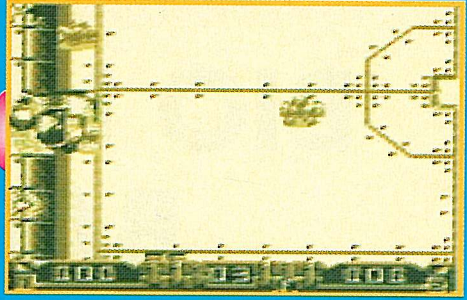
"Speedball", se había convertido en el deporte rey, Nº1 en audiencia intergaláctica, y es que no podía ser de otra manera. Conjugar la emoción del fútbol, la violencia del hockey hielo, y la tremenda fuerza de sus protagonistas, resultaba una mezcla explosiva a los ojos del espectador. Pero sus creadores, fueron mucho más allá, decidieron organizar una liga, que reuniese a los dieciseis mejores equipos de la vía láctea. Ciertamente increíble.

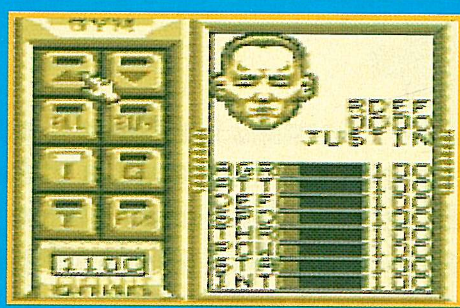
GOLES Y MAMPORROS

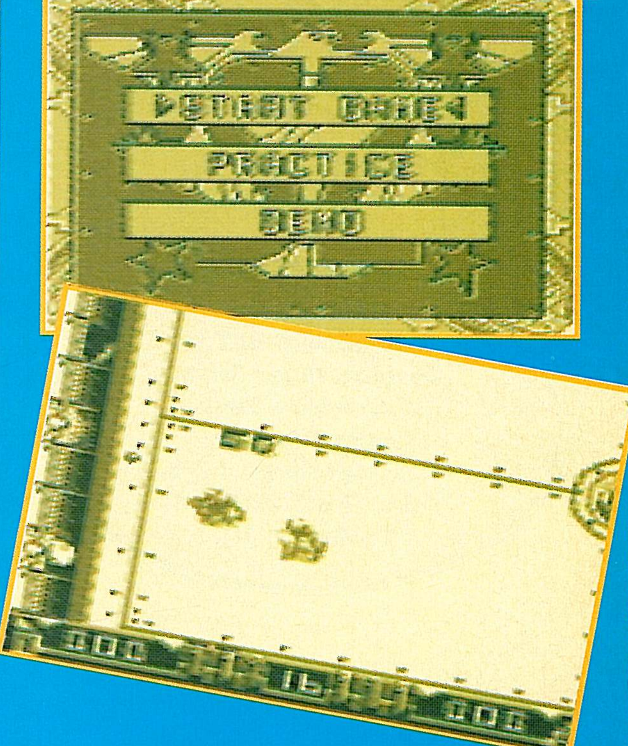
En este nuevo deporte, no tendrás que respetar ninguna regla, ni obedecer a ningún árbitro, tu único objetivo será el de conseguir marcar gol, (léase, llevar la dichosa pelotita de acero hasta la portería contraria) cueste lo que cueste. Aunque también conseguirás puntos golpeando con la bola sobre las dos cúpulas de rebote que se sitúan en el campo. Para lograrlo, te puedes valer de los más sucios y viejos trucos que poseas: codazos en pleno rostro, bloqueos contra la pared, barrer las piernas del rival, y un sinfín de artimañas, que el decoro consolero me impiden mencionar.

Para que te vayas haciendo una idea del nivel de violencia que se puede alcanzar en un partido de Speedball, te puedo adelantar algunos de los nombres de los equipos que

compiten. El tuyo, concretamente, se hace llamar "Brutal Deluxe", que se enfrentará a otros, tales como "Los Renegados","Los Revolver",... etc. Dentro del terreno, irán apareciendo una serie de fichas, que te servirán para elevar las condiciones de tu equipo y para empeorar las de tu rival. También tendrás la posibilidad de hacerte con unas monedas, que puedes utilizar para mejorar la situación económica de los tuyos, y realizar fichajes de última hora. Por supuesto, cuentas con un completo equipamiento, que te enseñamos con todo detalle. Tienes a tu disposición tres clases distintas de competición: partidos individuales; competición copera, con eliminatorias a doble encuentro; y la liga, que te llevará toda la temporada. Aunque, si me permites un consejo, antes de que empieces, a hacer el bestia de manera oficial, entrénate con el modo "Práctica". Y, por si todo esto fuera poco, puedes introducir Password y continuar la competición por dónde la habías dejado.



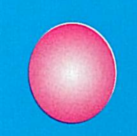




Si por siacaso crees que en Speedball 2 hay tiempo para la carcajada fácil, da tiempo ha tus adversarios y no te quedarán dientes para realizar tu risa.

COMIENZA EL ESPECTACULO

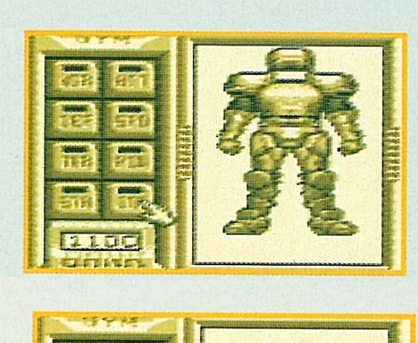
Verdaderamente, resulta difícil, contar en unas pocas lineas, todas las buenas cualidades consoleras que tiene este estupendo cartucho. No me basta con decir que tiene unos gráficos alucinantes, unos "scrolles" que cumplen a la perfección, y unos efectos sonoros super auténticos, por que es eso y mucho más. En mi opinión, resulta casi un pecado mortal, dejar escapar un juego como éste, sobre todo ahora que llega la navidad. En definitiva, y como diría el bueno de J.L.,: Recomendado para usuarios de clase "A","B","C","D",...

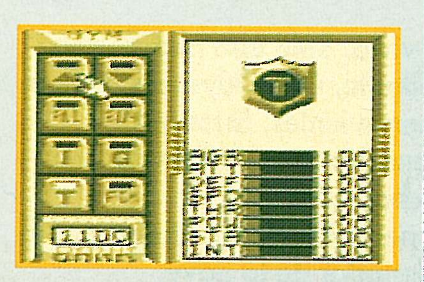


Luis Esteban Martín.

LA ARMADURA DEL GLADIADOR

Brain Boost (Casco): Realza tu inteligencia.
Bitmap Shades (Gafas): Aumentará aún más la violencia de tus golpes.
Chest Guard (Coraza): Amplía tu capacidad defensiva.
Barge pads (Hombrera): Amplía tu capacidad de ataque.
Power Elbows (Brazo): Afinará tu puntería.
Powwer Gloves(Guantes): Realza la potencia.
Thunder Thighs (Pierna): Aumenta tu potencia de carrera.
Speed Boots (Botas): Con ellas irás mucho más rápido.
Para conseguir todo este equipamiento, debes ir a la opción "GYM".









BIO HAZARD BATTLE

OK Pasarela:
BIO HAZARD BATTLE
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 3 a 5. Fases: 8.
Continues: 10.

Formas terribles y extrañas se han apoderado del planeta Avaron. La vida humana ha desaparecido de su faz. Sólo unos pocos supervivientes a bordo de la nave Odysseus pueden lograr que Avaron sea de nuevo una tierra donde vivir. A bordo de sus bionaves deben localizar un lugar donde establecer una colonia y eliminar del planeta a toda criatura mutante.

BICHEJOS DE LABORATORIO





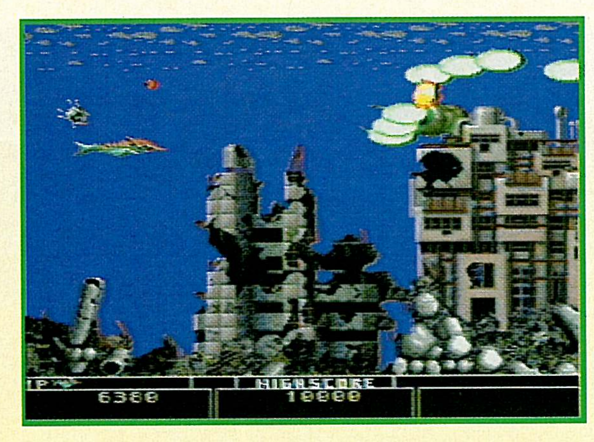


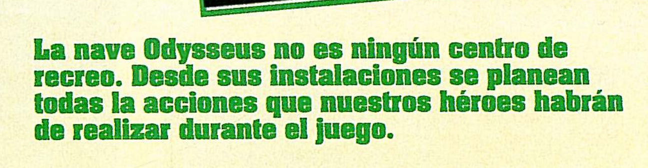
Un terrible virus, soltado por uno de los contendientes durante la I guerra biológica Global (G-Biowar I) provocó la aparición de terribles formas de vida en el planeta Avaron que acabaron con la comunidad humana que allí vivía. Sólo una plataforma orbitante, O.P. Odysseus, posee supervivientes. Estos, en animación suspendida durante muchos años, son despertados de su letargo por el ordenador de la nave.

SE ACABO LA BUENA VIDA

Y como han estado tumbados a la bartola durante tanto tiempo, el cerebro electrónico ha pensado que nada mejor para quitarse la pereza que irse de camping al planeta y establecer

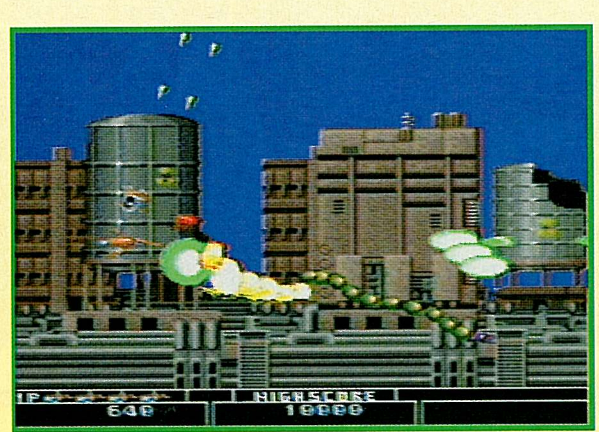
una colonia allí. Claro, como no es cuestión de irse a patita, irán en una de las cuatro bionaves de las que dispone la estación orbital.

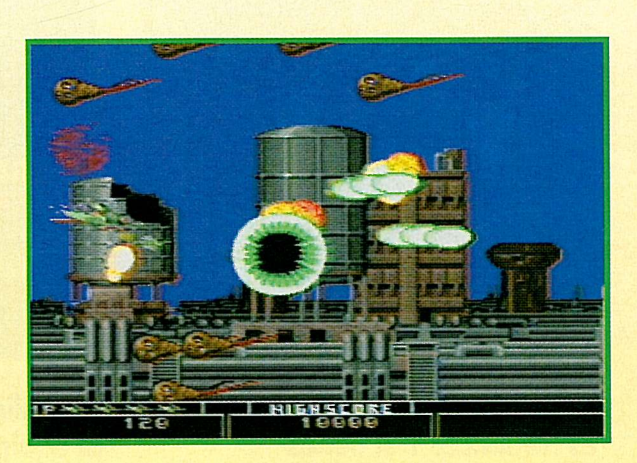


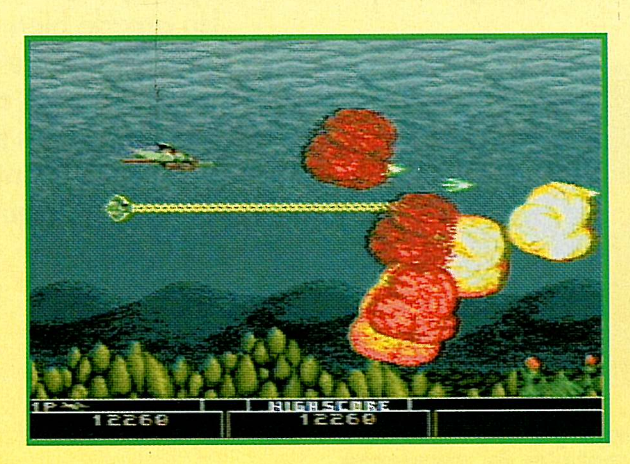


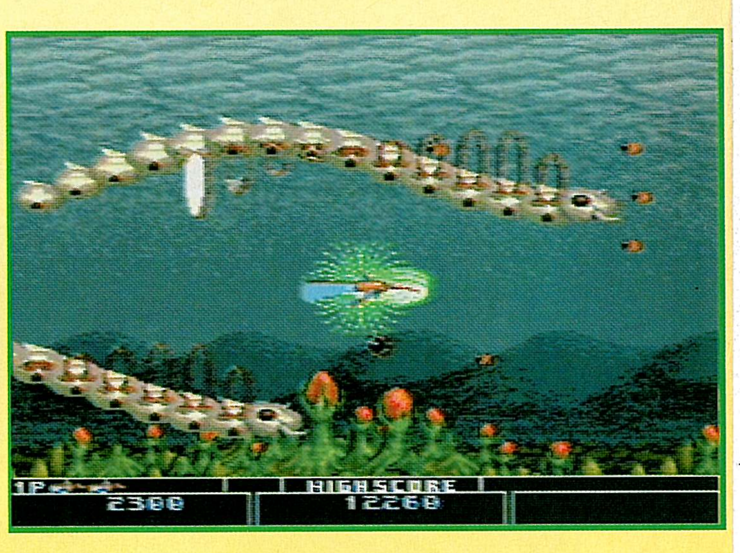
La nave Odysseus no es ningún centro de recreo. Desde sus instalaciones se planean todas la acciones que nuestros héroes habrán de realizar durante el juego.

Una vez salgan del Odysseus comenzará el acoso al que se verán sometidos los tripulantes de la nave o naves. ¿Dije naves? Sí, dos jugadores simultáneos en la pantalla. Un lujo. Cuatro naves, cuatro niveles de dificultad, hasta cinco vidas y diez continues. Todo un arsenal de ayudas para conseguir completar las ocho fases, pero... ¡Qué fases! Pican a rabiar. No hay sitio ni para respirar y, sin embargo, sigues avanzando y eliminando inmundos mutantes.









SEMILLAS DE ENERGIA

Para facilitar nuestra tarea, la nave Odysseus deja caer desde su órbita semillas de energía de diferentes colores, que al recogerlas dotan a la bionave de una mayor capacidad de fuego. No te preocupes, las encontrarás tan a menudo como las necesites.

NO APTO PARA CEREBROS PEREZOSOS NI CORAZONES "INFRACARDIACOS"

Un buen scroll horizontal (típico de un masacra-marcianos) con unos gráficos excelentes y una manejabilidad a la que la mayor de las Sega nos tiene acostumbrados. Unos enemigos que pasan desde el más pequeño y mortífero (las pequeñas y lentas bolas rojas son un claro ejemplo, apenas se ven) hasta otros que atemorizan por su bestial tamaño. Es rápido y divertido, y no da tiempo al



LAS BIONAVES

Cuatro naves donde escoger y cada una diferente a las otras dependiendo en parte del color de la semilla que recojas. Si obtienes consecutivamente semillas del mismo color, la potencia del arma aumentará y con ello el tamaño de tus disparos. Aquí están las características de cada nave. Tú eliges:



	ORESTES	ELECTRA	HECUBA	POLYXENA
VELOCIDAD	Rápida	Lenta	Rápida	Lenta
AMARILLA	Pétalo Fuego	Pétalo Fuego	Láser Girat.	LáserGirat.
NARANJA	Anillo Plasma	Láser Seguid.	Anillo Plasma	LáserSeguid.
AZUL	Lazo	Lazo	Lazo	Nova
VERDE	Capullos	Capullos	Capullos	Capullos

CUATRO NAVES, CUATRO NIVELES, CINCO VIDAS Y DIEZ CONTINUES, ¡QUE LUJO!

relax ni el descanso, aquí todo es frenético. Y si tienes posibilidad de conectar tu mega al equipo hifi, prepárate para escuchar unos efectos de sonido súper.

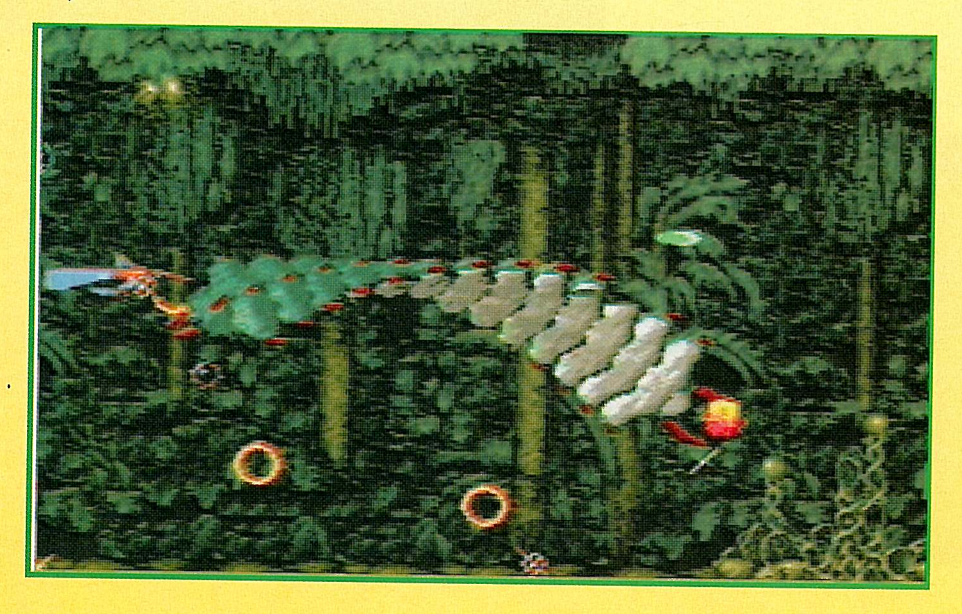
Un arcade bien hecho. Fácil de jugar y difícil de completar. Muy bueno lo de los dos jugadores, aunque a veces no sepas ni donde te encuentras en la pantalla, y es que con tanto bicho suelto...

Enrique Rex.





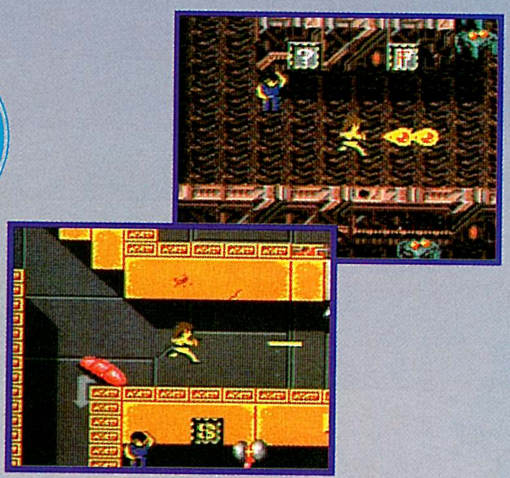
En esta aventura tendrás cuatro naves para elegir y demostrar todas las habilidades que posees de experimentado matador de marcianos.





ALIEN SYNDROME

OK Pasarela:
ALIEN SYNDROME
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sims.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3.





Las bombas han sido colocadas cuidadosamente. Los rehenes han sido escondidos a lo largo y ancho de varios complejos y los mutantes han ocupado todos sus pasillos. La Tierra está en peligro.

MUTACIONES A TODO RITMO

LA TIERRA ESTA EN PELIGRO

Los Aliens han entrado en la esfera mundana con muy malas intenciones. Han secuestrado a varios cientos de personas que han escondido en bases remotas llenas de monstruos donde han colocado infinidad de bombas que han de ser desactivadas a toda prisa.

Hasta aquí las cosas parecen desesperadas pero, lo cierto, es que los ínclitos enemigos no saben que en pocas fechas va a entrar en combate un héroe, de esos que hacen historia y que suelen poner las cosas en su sitio.

SALVAMENTOS VARIOS

"Alien Syndrome", que no sabemos si es la primera parte de "Alien Storm" o es una simple coincidencia, es un juego arcade, de fases tomar, que se deja influenciar por las viejas producciones cinematográficas de los 50 donde los extraterrestres poseían un papel relevante en el discurrir pacífico de nuestro mundo.

Este juego, al fin y al cabo, es una contínua sucesión de armas, energías y vidas con enemigos típicos de un arcade proto-jugable que recuerda un tanto, en su perspectiva, a una cosa llamada "Ghostbusters II" de Game Boy.

Por lo demás no hay nada que decir, salvo que os divertiréis fácilmente, a todas luces, con lo que ya podréis ir a casa de vuestra hermana la pequeña sin problemas de tipo mental o jugables.

Bueno, rápido, divertido y lleno de extraterrestres.

I.M. "PREDATOR"





SOLO PARA ARTISTAS

DEDICATORIA EJEMPLAR

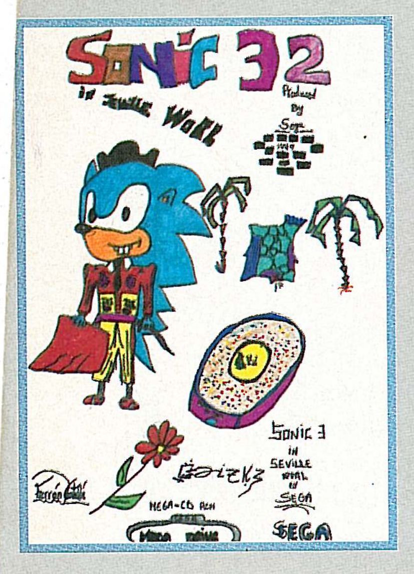
Una alegre niña del norte de las Españas nos ha mandado este bonito dibujo que nos dedica con todo su corazón... o eso al menos imaginamos.
Cristina Pujol (Sant Feliu)



LA BELLA Y LA BESTIA

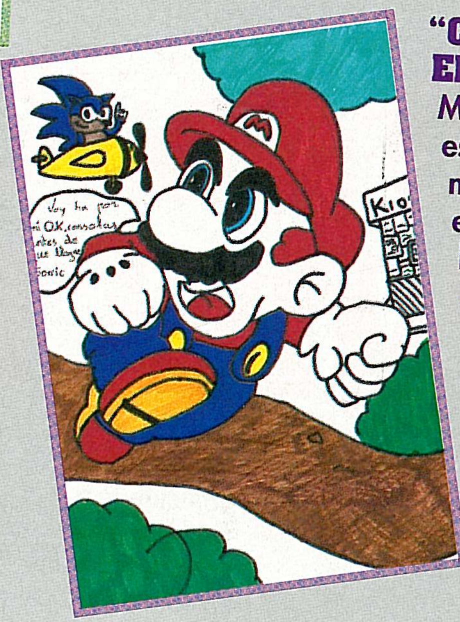
La Princesita de Super Mario World se queja de su cautiverio y creemos que no es consciente de su posición de víctima... ¡Ay! princesa, princesa, si no te portas bien Mario no puede desempeñar su papel de héroe como es debido.
Diego Vera Aguilar (Barcelona)





SONIC 32: A TORERO IN THE HIGH NIGHT

De la mano de Avispón Soft. va a llegar, dentro de 34 años, la .... entrega de la famosa saga jugadora. Sonic, en esta ocasión, se enfrentará a un Dr. Robotnik muy desmejorado con apariencia de toro...
Ferrán Catalá (Valencia)



"CONSOLERILLO" EL ULTIMO

Mario parece que en esta ocasión ha sido más avispado que su espinoso amigo a la hora de correr hacia su kiosko más cercano para adquirir OK CONSOLAS. Por algo será.
Raúl Martín García (Salamanca)



PAISAJE "SEGAOR"

Esta instantánea, obra y gracia de una Malagueña de pura cepa, recoge en todo su esplendor un completo día de campo en el universo de Sega, donde la felicidad y diversión se confunden con... bueno, eso que más da.
Macarena Amo Navarro (Málaga)

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

OK CONSOLAS

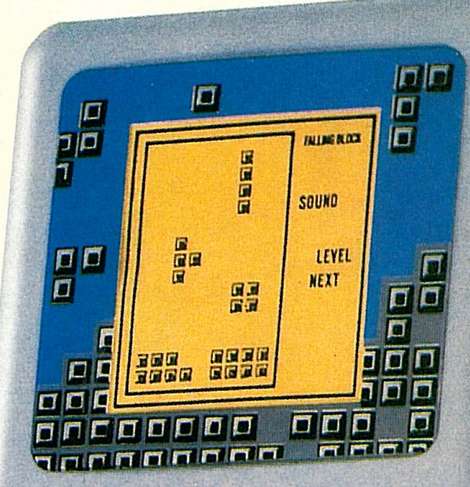
DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92

TAMAÑO NATURAL



¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar! Tu eliges: el

BLOCK GAME o el 20%

de descuento en el precio de tu suscripción.



SUSCRIPCIONES

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08
por Fax: 457 93 12



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1er apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO

Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:........................



Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ß "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45